



BUSINESS&MARKETINGSCHOOL

Bianca Barros Vissoto (discente) - bianca.vissoto@esic.edu.br

Bruna Kretschmer Maceno (discente) - bruna.maceno@esic.edu.br

Catarina Rafaela Gonçalves Capello (discente) - catarina.capello@esic.edu.br

Gabriel Martins De Matos (discente) - gabriel.matos@esic.edu.br

Dra. Aniele Fischer Brand (orientadora) - aniele.brand@esic.br

O FASCISMO E A TRILOGIA DE JOGOS VORAZES: A HERANÇA FASCISTA NA SOCIEDADE DO BRASIL

Resumo

O presente estudo analisa as semelhanças entre o regime político retratado na série Jogos Vorazes e o contexto sociopolítico do Brasil durante as décadas de 60 a 80. Ambos os regimes são caracterizados pela concentração de poder nas mãos de uma elite política e econômica, a supressão de direitos civis e políticos e a propaganda manipuladora. Além disso, a série apresenta uma crítica à coerção e a alienação da sociedade em relação aos eventos políticos, algo que também pode ser visto no período ditatorial brasileiro. Foi feita uma pesquisa bibliográfica e documental que permitiu realizar as análises propostas. Ao decorrer de nossa pesquisa, descobrimos que o tema do totalitarismo é fundamental e quase integral ao enredo da literatura distópica, assim, por meio de uma pesquisa bibliográfica, foi buscada uma compreensão dos conceitos de totalitarismo, militarismo, fascismo, e como seus artifícios foram utilizados por governos totalitários reais. O artigo conclui que entender essas semelhanças pode ajudar na reflexão sobre os desafios enfrentados na construção de sociedades democráticas e inclusivas, além de servir como alerta contra tendências autoritárias e opressoras.

PALAVRAS-CHAVE: Distopia; Jogos Vorazes; Ditadura militar Brasil; Fascismo.

Abstract

The present study analyzes the similarities between the political regime depicted in the Hunger Games series and the socio-political context of Brazil during the 60s to 80s. Both regimes are characterized by the concentration of power in the hands of a political and economic elite, the suppression of civil and political rights, and manipulative propaganda. Additionally, the series presents a critique of coercion and alienation of society towards political events, which is also seen in the Brazilian dictatorship period. Throughout our research, we discovered that the theme of totalitarianism is fundamental and almost integral to the plot of dystopian literature, and through a bibliographic research, we sought to understand the concepts of totalitarianism, militarism, fascism, and how their tools were used by real totalitarian governments. The article concludes that understanding these similarities can contribute to reflection on the challenges faced in building democratic and inclusive societies, as well as serve as a warning against authoritarian and oppressive tendencies.

KEYWORDS: Dystopia; Hunger Games; Military dictatorship Brazil; Fascism.

1. Introdução

O Fascismo é um regime político que surgiu no final da década de 1910 na Itália como reação à devastação da Europa após a Primeira Guerra Mundial. Mesmo com a vitória da Tríplice Entente, a moral italiana estava em baixa. O político Benito Mussolini, assim, começa a propagar discursos nacionalistas com propostas que supostamente resolveriam as questões em aberto no pós-guerra, com declarações alinhadas à opinião pública. Em 1919, Mussolini criou o Grupo Italiano de Combatentes, que mais tarde viraria o Partido Nacional Fascista, cuja organização reunia ex-combatentes da Primeira Guerra Mundial, e homens jovens e desempregados. Em 1922, a organização promoveu um golpe de Estado, consolidando Mussolini no poder.

Apesar do regime fascista em si não existir como outrora, ainda podemos ver sua “herança”. Mesmo que, abertamente, não seja um modelo declarado para nenhum dos governos atuais, ainda são perceptíveis algumas características do regime em certos países, como o Brasil.

Podemos ver traços da influência fascista no Brasil a partir de 1930, quando foi criada a Ação Integralista Brasileira (AIB), que teve como principal representante Plínio Salgado. Plínio demonstrava aspectos nacionalistas e conservadores,

concretizando esse comportamento após sua visita à Itália, quando teve contato pessoal com Benito Mussolini, de acordo com Luana Bernardes, escritora do site *Todo Estudo*. Esse contato com o fundador do Fascismo, fez com que Plínio projetasse algo parecido no Brasil ao formar a supracitada Ação Integralista Brasileira (AIB), que tinha como objetivos a extinção do pluripartidarismo, a intolerância ao comunismo, a ascensão de um forte líder político, entre outros. Esses ideais eram perpassados ao grande público por meio de slogans e símbolos.

Além de identificarmos os traços do regime fascista em países tal qual o Brasil, podemos também vê-los representados em filmes e obras literárias como *Jogos Vorazes*. *Jogos Vorazes* (adaptado do original *The Hunger Games*, “Jogos da Fome” em tradução literal) é uma trilogia de livros escritos pela autora estadunidense Suzanne Collins que se enquadra no gênero de distopia pós-apocalíptica. Publicados originalmente pela editora Scholastic em 2008 nos Estados Unidos, os livros renderam quatro adaptações para o cinema pelo estúdio Lionsgate.

Na narrativa de Collins, os Estados Unidos da América já não existem mais. Não está claro se o país sequer existiu na cronologia da história. Em seu lugar, se ergue Panem, uma sociedade dividida em 12 distritos e uma Capital. Todos os distritos são, essencialmente, colônias da Capital. O Presidente Snow, o ditador, sumariza no terceiro filme da saga, *A Esperança* (2014), a relação da seguinte forma: “Os distritos fornecem trabalho e produção e em troca a capital lhes fornece segurança.”

A troca comercial é claramente desvantajosa para as colônias. Porém, elas são estados sem qualquer soberania. Após uma tentativa de revolta, ou mesmo de revolução, pois havia o desejo claro de mudar esse status quo¹, a Capital saiu vitoriosa, e dessa vitória surgiram retaliações para os distritos insubordinados.

Para os remanescentes, houve a supressão de liberdades. Qualquer sinal de subversão é reprimido de forma violenta pelos “Pacíficos”, membros da polícia fardados inteiramente de branco. Além disso, os distritos não têm mais contato uns com os outros. Não é possível transitar livremente por entre os estados, separados pela linha de trem operada pela metrópole. Há apenas uma forma de obter informações, um único canal de notícias operando em Panem. A programação, é

¹ Status quo tem origem na expressão “*in statu quo res erant ante bellum*”: como as coisas eram antes da guerra.

claro, é definida pela Capital. A mídia tem um papel central na saga, manipulando escancaradamente os colonos e mais sutilmente a elite da metrópole.

O entretenimento fica a cargo principalmente do reality show Jogos Vorazes, a moda das antigas lutas de gladiadores no auge da Roma Antiga. Os Jogos foram instaurados para lembrar aos distritos da derrota na guerra. Cada um dos 12 deve enviar um homem e uma mulher, entre 12 e 18 anos, para lutarem nas modernas arenas em uma luta televisionada para toda Panem. Os tributos, como ficam conhecidos, enfrentam uns aos outros e também os artifícios dos idealizadores dos jogos até que um vitorioso prevaleça. Dos 24 jovens, apenas um sobrevive, como símbolo da “misericórdia” da Capital.

Diante deste contexto, surgiu o interesse de realizar uma pesquisa para analisar de que forma as características fascistas apresentadas na obra Jogos Vorazes se associam ao Brasil na época da ditadura militar, conforme objetivos apresentados a seguir.

2. Objetivos

Neste capítulo serão apresentados o objetivo geral e os específicos.

2.1 Objetivo Geral

1. Analisar de que forma as características fascistas apresentadas na obra Jogos Vorazes se associam ao Brasil na época da ditadura militar.

2.2 Objetivos Específicos

1. Compreender o termo “fascismo” relacionando quais características do regime estão retratadas na obra Jogos Vorazes;
2. Descrever como os traços fascistas estiveram presentes no Brasil durante a Ditadura Militar do Brasil (1964-1985);
3. Analisar o Estado (Panem) como a representação de um governo autoritário;
4. Verificar como as ações midiáticas têm influência no comportamento social.

3. Justificativa

A crítica à sociedade contemporânea é representada em Jogos Vorazes em diversos aspectos, especialmente sociais, econômicos e midiáticos, no qual há uma relação de poder ábsona entre os distritos e a Capital². A obra também é inspirada em acontecimentos históricos como a Guerra do Iraque, trazendo alegorias para realizar críticas, nem sempre, veladas à sociedade do século XXI, recorrendo ao aspecto mais humano, e não meramente político, das relações de poder. A apatia perante seus semelhantes e a impessoalidade que entremeia decisões de líderes mundiais é tema recorrente nas coberturas jornalísticas de guerras e decisões políticas de grandes potências, assim como nos livros de Collins. A autora levanta uma série de questões em seu mundo distópico, que levam seus leitores a refletir como os padrões comportamentais são influenciados por sistemas fascistas.

A proposta deste artigo é, portanto, analisar os traços fascistas presentes no regime político do Brasil durante as décadas de 60 e 80, e como essas características podem afetar uma sociedade inerme. Por meio de uma pesquisa bibliográfica das obras fílmicas e literárias de Jogos Vorazes, será discorrido como a distopia assemelha-se diante ao contexto real, investigando assim, a compreensão sobre como condutas fascistas podem direcionar a ascensão de governos antidemocráticos e autoritários.

4. Embasamento teórico

Primeiramente, devemos começar conceituando o que é a “*distopia*”, que em suma, pode ser definida como descrição ou uma representação de uma realidade/sociedade imaginária ampliando as tendências negativas operantes no presente que, se não forem tamponadas, podem conduzir a sociedades perversas. Em uma distopia, as relações de poder são sempre de cima para baixo. Por trás da fachada de uma sociedade feliz e ordeira reside a manipulação, censura e alienação, seja por órgãos governamentais ou corporações. Qualquer dissidência é imediatamente suprimida por tortura ou morte. Não há personalidade individual, “As distopias buscam o assombro, ao acentuar tendências contemporâneas que

² A Capital é o nome da cidade que atua como centro do poder da nação de Panem no universo fictício de Jogos Vorazes. É a base do Presidente e a morada dos residentes mais ricos de Panem: aqueles que não participam dos Jogos Vorazes. A Capital é situada na região que, atualmente, corresponde ao noroeste dos Estados Unidos da América.

ameaçam a liberdade” (JACOBY, 2007, p. 40).

Visto a atuação do gênero distópico em apresentar problemas a serem questionados, a obra *Jogos Vorazes* de Suzanne Collins busca exprimir os anseios presentes no cotidiano dos indivíduos que são sujeitos a um governo ditatorial. Assim, aproximando a literatura aos eventos ocorrentes no mundo real, será explorado o governo criado por Collins em sua obra, com o conceito do “fascismo”, presente no regime italiano de Benito Mussolini (1922).

Ao analisar o governo de Panem exposto em *Jogos Vorazes* e as características presentes no regime fascista, podemos notar como os elementos no livro, bem como as simbologias que envolvem esses elementos, demonstram que a obra em questão é um reflexo da atual sociedade pós-moderna.

No Brasil, a década de 60 foi um período de grande agitação política e social. O país era governado pelo presidente João Goulart, que buscava implementar reformas sociais e econômicas. No entanto, essas iniciativas acabaram gerando uma forte oposição, liderada por setores conservadores do país e pelas Forças Armadas, que alegavam que as reformas poderiam levar o país ao comunismo.

Em 1964, o presidente Goulart foi deposto em um golpe militar, que instaurou uma ditadura militar no país. Nos anos seguintes, o Brasil foi governado por uma junta militar, que implementou uma série de medidas repressivas, incluindo a censura à imprensa, a tortura e a perseguição política. Muitas pessoas foram presas ou exiladas por se oporem ao novo regime.

4.1 Fascismo

Oriundo da Itália, o fascismo trata-se de um movimento político e ideológico que surgiu após a Primeira Guerra Mundial, representando um conjunto de ideias a favor da restrição das liberdades individuais em prol do bem da nação.

Este regime foi fundado por Benito Mussolini, em 23 de março de 1919. O termo “fascismo” deriva da palavra italiana *fascio*, que denota “feixe” e remete para uma “aliança” ou “solidariedade”. A razão para o símbolo se dá pois o *fascio* era muito utilizado na Antiga Roma, para representar a autoridade do magistrado para castigar e executar os criminosos, e assim, mais tarde no século XX, se tornou também, o emblema do Partido Nacional Fascista.

Esta figura explana sobre as características do próprio fascismo, uma vez que, seu símbolo é representado por um feixe de varas amarradas em torno de um machado. Cada feixe reproduz um indivíduo; o machado no centro é apoiado por esses indivíduos e representa o Estado, sendo portanto, uma imagem de força e justiça.

Assim, com o momento de decadência econômica e da crise política na Itália, o fascismo conseguiu construir narrativas sobre o contexto italiano, atraindo jovens por meio de discursos inflamados que acalentavam desde a classe média (que padeciam com o período pós-guerras) até as elites industriais. Logo, com a atuação em milícias desses jovens, alcançou-se o poder político em pouco tempo, e deste modo, construiu um Estado totalitário servindo de inspiração para outros países e depois para o que viria ser o Nazismo.

A ideologia fascista não se limitou às décadas de 1920 à 1940 (década da queda do governo de Mussolini), justamente por não ser um movimento unificado e não atravessar fronteiras, o fascismo não reverbera as mesmas ideologias em todos os lugares.

De acordo com Ecco (1942), a principal característica do movimento fascista é a capacidade de mudança, ou seja, ser capaz de se adaptar a novos cenários.

O fascismo não tinha uma forma mais pura. O fascismo era um totalitarismo confuso, uma colagem de diferentes ideias filosóficas e políticas, um emaranhado de contradições. Pode alguém imaginar um movimento verdadeiramente totalitário que foi capaz de combinar monarquia com revolução, o Exército Real com a milícia pessoal de Mussolini, a concessão de privilégios à Igreja com uma educação estatal que exaltava a violência, controle estatal absoluto com um livre mercado? (1995 The New York Review of Books)

E no entanto, a ideia de fascismo apresenta algumas características gerais que podem ser vistas tanto na vivência italiana como na Alemanha e grupos atuais, como por exemplo, ultranacionalismo (nacionalismo exagerado que pode chegar ao extremo); totalitarismo (presentes nos regimes fascistas que constituíram Estados totalitários); ultraconservadorismo (os valores da sociedade); uso da violência como forma natural de obtenção de objetivos; personalismo; posicionamentos antiliberais e anticomunistas (promoção da perseguição dos grupos antagônicos ao fascismos) e segregacionismo (manifestado pelas práticas de ódio).

4.2 A herança fascista no comportamento social

Ao longo da década de 20 testemunhou-se o surgimento da inquietação vivida pela sociedade. Diante ao caos econômico advindo do término da Primeira Guerra Mundial e o enfraquecimento de alguns líderes democratas, o mundo estava passando por uma nova reconfiguração no ordenamento social e territorial.

O fascismo mobilizou os trabalhadores para operar uma revolução capitalista contra a burguesia - mesmo com a resistência dessa classe. A força dos trabalhadores decorre da identidade sociológica e cultural compartilhada, o que os torna politicamente coesos em momentos de ruptura. Em contrapartida, a burguesia e seus líderes estão divididos e incertos sobre os padrões culturais e políticos a serem adotados. A classe trabalhadora tem vida economicamente restrita e, sem referências políticas ou culturais próprias, procura seguir padrões dos dominantes. Os membros da classe trabalhadora restringem-se a uma realidade econômica, onde a ausência de referências políticas e culturais próprias leva-os a emular comportamentos adotados pelas classes dominantes.

Desta forma, segundo Iasi (2018), a força social capaz de confrontar o fascismo é a revolução proletária, por essa razão os trabalhadores são o alvo desta forma de regime, seja por meio da repreensão direta e brutal ou da cooptação, instalando assim, práticas autoritárias no regime político.

Tais elementos supracitados conduzem as massas, atraídas por discursos cativantes, a ideias extremistas, servindo uma sensação falsa de pertencimento, adotando uma postura passiva das decisões que o Estado as faz.

Em acepção mais estrita, o regime fascista, mais do que uma declaração de crenças políticas, é uma visão de mundo social (aplicada na prática), reacionária (anti-iluminista) e um modo de sociabilidade, que tem como pretensão influenciar e direcionar o cotidiano das pessoas, separando-as em grupos.

4.3 Totalitarismo

Os governos totalitários possuem uma ideologia que se baseia em um único líder ou grupo político, que pode controlar diversos elementos numa sociedade, para um suposto benefício pros seus cidadãos, eliminando todas as diferenças existentes entre as pessoas, implementando as mesmas ideias para todos. Nesse tipo de governo é comandada toda a comunicação, tendo um controle total de seus âmbitos

privados ou públicos, impossibilitando que todas as informações externas que eles não aprovam, possam ser escutadas. Escolas são obrigadas a ensinar de acordo com as normas do partido. Caso as regras não fossem cumpridas, são usadas torturas psicológicas e violência, para que assim o ditador possa se manter no poder, por causar medo na população, elas se obrigavam a obedecer totalitariamente.

Exemplo recorrente de líder de regime totalitário é Adolf Hitler, que concomitante a ascensão de Mussolini, ganhou força a frente do Partido Nazista junto aos alemães, culminando na tortura e morte de cerca de 6 milhões de judeus (US Holocaust Memorial Museum, 2019).

Em virtude dos acontecimentos supracitados, o regime facista, também considerado totalitarista, tinha como único líder Benito Mussolini, que perdeu forças após o fim da segunda guerra mundial, quando foi executado (CARON, 2015).

(...) A tentativa totalitária da conquista global e do domínio total constituiu a resposta destrutiva encontrada para todos os impasses. Mas a vitória totalitária pode coincidir com a destruição da humanidade, pois, onde quer que tenha imperado, minou a essência do homem. (ARENDR³, 1991, p.6)

As ditaduras totalitaristas se iniciaram nos países logo na primeira guerra mundial, ocasionando o surgimento de outras crises, politicamente e economicamente, o que ocasionou o aumento de movimentos autoritários, justamente pela instabilidade causada por essa época de incertezas. Na pesquisa A Ideologia Nacional-Socialista, temos um exemplo da Alemanha que passou por um período de instabilidade econômica e política, deixando o ambiente mais propício para o surgimento do Partido Nacional-Socialista dos Trabalhadores Alemães, liderado por Adolf Hitler, que ascendeu ao poder em 1933 e estabeleceu o regime nazista (MEDEIROS, 2020).

4.4 Distopia e seu conceito

A palavra utopia foi criada por Thomas More, após o escritor nomear sua ilha de Utopia, baseado na visão de que ali não existia violência, crime e luxúrias,

³ Hannah Arendt foi uma importante filósofa alemã, famosa pelos seus estudos acerca de regimes totalitários. Ela foi a primeira mulher a palestrar na universidade de Princeton, nos Estados Unidos, onde se refugiou no século XX.

tratando-se de um lugar onde é possível viver em perfeita harmonia. Mas o conceito de utopia não é apenas relacionado a um local físico, mas sim, a uma visão fantasiosa ou um futuro para se viver, representado nas imaginações e sonhos da sociedade. (MORE, 1516)

De acordo com o autor, o conceito de distopia pode ser considerado o antônimo de utopia, podendo se resumir como um lugar ruim, bem retratado na literatura e nos filmes de ficção científica, principalmente em jogos vorazes, por toda a luta pela sobrevivência e desigualdades que ocorrem durante toda a saga. Sociedades que tiveram ou possuem algum tipo de sofrimento humano e situações precárias, podem ser chamadas de distópicas, lugares com regimes fascistas predominantes, com desigualdade, desumanização, baixa qualidade de vida e onde não possui liberdade também são representadas nessas sociedades “anti utopia”. No livro Utopia, Thomas se refere aos utopianos dizendo:

(...) Falando de falsos prazeres, o que dizer daqueles que se dedicam a acumular dinheiro, não por que tenha em mente fazer algo com ele, mas apenas para contemplá-lo? Estarão eles experimentando um prazer verdadeiro, ou estarão apenas sendo enganados por uma demonstração de prazer? (MORE, 2004, p.82)

Os indivíduos retratados são frequentemente caracterizados por sua autoatribuição de poder divino, revelando um forte senso de vaidade, evidenciado por suas escolhas de vestimentas requintadas e elegantes, que denotam sua riqueza e ostentação financeira.

4.5 A Ditadura Militar no Brasil

A Ditadura militar foi um Regime Civil Militar que teve início em 1964 por conta de um golpe de estado realizado por civis e militares. Esse regime perdurou por 21 anos no país e foi marcado por censura, sequestros e execuções cometidas por agentes do Brasil.

De acordo com Neves (2019), o caminho para o golpe foi iniciado pela posse de João Goulart em 1961. Jango era um presidente cujas decisões políticas de inclinação à esquerda desagradaram os conservadores, levando-os a rotulá-lo de comunista, além de temerem que ele instalasse um regime comunista no país como já estava acontecendo em alguns países da América Latina na época, como Cuba.

Porém as ações de Jango não apenas incomodavam os Brasileiros, como também estava incomodando os Estados Unidos que dizia que o governo brasileiro estava “muito à esquerda”, assim, os Estados Unidos começou a apoiar as movimentações golpistas que estavam ocorrendo no Brasil e passou a financiar ativamente esses grupos a partir de 1962, desestabilizando o governo de Jango. A imprensa brasileira também foi responsável pela desestabilização do governo, pois os grandes jornais da época se uniram em uma articulação golpista, que levava o nome de Rede da Democracia.

No final de 1963 a situação do Brasil já estava caótica, a direita já estava articulando com as Forças Armadas pela tomada do poder, ao passo que a esquerda clamava pela ampliação das reformas. Em 31 de Março de 1964 se deu início ao golpe civil-militar, organizado por Olympio de Mourão, sendo que Jango não tomou nenhuma providência contra os militares que estavam marchando para “derrubar” seu governo. Em 9 de abril de 1964, o Ato Institucional nº 1 foi promulgado, marcando o início da consolidação da Ditadura Militar no Brasil.

O primeiro presidente que a ditadura teve foi Castello Branco (1964-1967). Em seu governo foi decretado a AI 1, em que eram decretos e normas muito utilizados durante a ditadura. Uma das principais medidas asseguradas pela AI 1 estava o fim das eleições direta para Presidente da República, ou seja, não seria a população que votaria para presidente e sim o Congresso Nacional, porém, havia uma pseudodemocracia, pois para dar a sensação de que ainda tinham liberdade política, já que não podiam votar para presidente, as pessoas ainda podiam votar para senador, deputado federal e estadual.

De 1967 a 1969 temos o governo de Costa e Silva, e foi considerado por alguns cidadãos como o período da “ditadura branda”, porém esse período não tem nada de branda, já que foi quando surgiu a AI 5 que foi marcado por muita violência, repressão, tortura e restrição aos direitos políticos e à liberdade de expressão, além de ter aumentado o poder dos militares.

As torturas aconteciam de diversas maneiras, como choques elétricos e afogamentos, e eram utilizadas pelos agentes do exército brasileiro e do governo em opositores do regime, e também em pessoas sem ligação direta ao regime. Schwarcz e Starling afirmam:

No Brasil, a prática da tortura política não foi fruto das ações incidentais de personalidades desequilibradas, e nessa constatação residem o escândalo e a dor. Era uma máquina de matar concebida para obedecer a uma lógica de combate: acabar com o inimigo antes que ele adquirisse capacidade de luta. (Brasil: uma biografia, 2015, p.457)

O governo de Costa e Silva acabou em 1969, pois o mesmo sofreu um derrame e precisou se afastar definitivamente da presidência. E assim começa o governo de Emílio Garrastazu Médici (1969-1974).

Em seu governo foi possível notar maior utilização de métodos de repressão e tortura contra os opositores. Na época teria os “porões da ditadura”, localizados nos interiores de delegacias e presídios, que eram utilizados pelo Estado para praticar tortura e em alguns casos até assassinatos. Houve também, segundo Rainer Souza (s.d.), uma grande utilização da imprensa para trazer ao povo uma visão positiva do governo de Médici, o que era irônico já que havia uma intensa repressão aos órgãos da imprensa que impossibilitava que falassem sobre as coisas ruins que aconteciam no país e em seu governo.

Em 1974 começa o mandato de Ernesto Geisel (1974-1979), e de acordo com Tales Pinto (s.d.), seu governo foi quando se iniciou um processo de distensão política, conhecido como “abertura lenta, gradual e segura”, ou seja, sua ideia era trazer a democracia aos poucos ao país, caminhando lentamente para o fim da ditadura militar do Brasil, sendo assim, durante seu mandato algumas medidas foram tomadas para reduzir a censura e permitir uma maior participação política, embora a repressão ainda continuasse, e foi em seu governo que todos os atos inconstitucionais, como a AI 5, foram revogados (CASTANHARI, 2016). No fim de seu mandato, para conseguir abrir portas à eleição de João Baptista Figueiredo, Geisel conseguiu afastar os radicais.

João Baptista Figueiredo (1979-1985) foi o último presidente da ditadura militar. Em seu mandato a pressão por mudanças políticas aumentou, resultando na anistia para presos políticos e no retorno dos opositores que foram exilados durante a ditadura. Ao fim de seu governo, Figueiredo deu posse ao primeiro presidente civil em mais 20 anos, encerrando, assim, o período da ditadura militar.

5. Metodologia

A pesquisa utilizada neste artigo é de cunho descritivo e qualitativo em relação aos objetivos apresentados, em vista do procedimento de análise documental e bibliográfica, principalmente, da trilogia *Jogos Vorazes* de Suzanne Collins. É também pesquisa que aborda aspectos do passado, referentes aos temas supracitados, como o governo fascista surgido após a Primeira Guerra Mundial e a Ditadura Militar no Brasil, por meio da análise de estudos publicados e artigos, adotando assim método histórico. Primeiramente, serão abordados o conceito e as características do facismo.

Durante a leitura, haverá um foco na análise crítica dos livros e como a autora caracteriza o autoritarismo característico do fascismo. Além disso, a discussão examinará o tratamento acerca de tópicos como manipulação da mídia, desigualdade na sociedade e militarismo.

Devido a proximidade dos temas, este artigo tem como foco apresentar a obra de Suzanne Collins e fatos históricos como fontes de interpretação e paralelos comparativos. É possível utilizar *Panem* como uma referência para analisar situações reais de desigualdade social extrema, como no Brasil nas décadas de 60 a 80. Nesse sentido, será feito um estudo bibliográfico dos livros de Suzanne Collins para analisar a realidade na sociedade comandada por um presidente autocrata. Assim, o objetivo é identificar os principais pontos convergentes entre esses três tópicos: O fascismo, a obra *Jogos Vorazes* e o Brasil no período da Ditadura Militar.

Por fim, essa trilogia de obras pode servir como uma metáfora útil para examinar e contemplar os efeitos duradouros da herança fascista na sociedade brasileira. E de algum modo, encorajando uma possível mobilização de uma sociedade mais justa, igualitária e livre de elementos fascistas.

6. Análise de Resultados

6.1 Características dos Jogos Vorazes e a Década de 60 no Brasil

A narrativa de *Jogos Vorazes* é em grande parte inspirada por acontecimentos históricos, com analogias presentes em toda a simbologia do universo literário. Alguns de seus elementos principais são:

- **O Estado:** O Estado, cujas instituições de poder estão centralizadas na cidade fictícia de Panem, controla todas as formas de expressão de sua população, desde os meios de comunicação, entretenimento, até a divisão dos distritos e seus recursos produtivos.
- **O Centro de Controle dos Idealizadores dos Jogos:** Controle total do planejamento e realização dos Jogos Vorazes. A filmagem e transmissão também ficam a cargo dos idealizadores.
- **Censura, violência e guerra civil:** a Capital utiliza sua autoridade por meio da violência na forma dos Pacificadores, uma espécie de Polícia Militar, a fim de coagir a população para que as Leis sejam rigorosamente seguidas e quaisquer ameaças de rebelião sejam suprimidas.
- **Estratificação social e a divisão dos distritos:** A visibilidade de certas populações e acesso às necessidades primárias, como fisiológicas e segurança, e secundárias, como necessidades sociais, de estima e de auto-realização (MASLOW,1943), são estipuladas por Panem. Cada distrito possui sua designação e papel na sociedade – atribuído de forma meticulosa pela Capital.

Podemos realizar analogias com alguns dos fatores referenciados aos anos da ditadura militar no Brasil, principalmente com o decreto do Ato Institucional nº 5.

O AI-5 (Ato Institucional nº 5), foi um decreto emitido durante o governo de Costa e Silva em 13 de dezembro de 1968 e foi o quinto de uma série de atos institucionais que conferiram poderes excepcionais ao governo militar. A partir do decreto do AI-5, os conflitos políticos se intensificaram e se radicalizaram. Por um lado, os militares fizeram com que a repressão aumentasse, utilizando de métodos cada vez mais agressivos nos porões da ditadura, como prisões arbitrárias, tortura e assassinatos. Porém, por outro lado, o movimento da esquerda, que estava insatisfeito com a situação política, optou por entrar na luta armada como forma de resistência ao regime (GENTILLI, 2004).

Por meio da a leitura dos livros “A Ditadura Militar: Repressão e Pretensão de Legitimidade 1964-1984” (2013) de Maria José de Rezende, e “Administração Contemporânea, Volume 2” (2021) de Adriano Stadler e Cesar Eduardo Abud Limas, podemos observar algumas consequências do AI-5, como:

- **Suspensão de garantias constitucionais:** O ato suspendeu algumas garantias constitucionais, como a liberdade de expressão, o direito de liberdade de imprensa, e o habeas corpus. Isso permitiu que o governo militar reprimisse qualquer forma de oposição ou crítica.
- **Perseguição política:** Após o ato, a perseguição política foi intensificada no Brasil. Houve um aumento da censura, prisões arbitrárias, tortura e exílio de opositores do regime militar.
- **Censura e controle da imprensa:** O AI-5 possibilitou uma maior censura e controle sobre os meios de comunicação. Jornais, revistas, rádios e televisões foram censurados e controlados pelo governo militar, dificultando a divulgação de informações contrárias ao regime
- **Desrespeito aos direitos humanos:** O período após o AI-5 ficou marcado por violações dos direitos humanos. A tortura e os abusos contra os opositores do regime se tornaram práticas comuns, resultando em sofrimento e morte para muitos indivíduos

6.2 A Capital

A Capital é a jurisdição de Panem, sendo o nome coloquial para o governo dominante de Panem. Composta por uma tecnologia altamente avançada, é nela que vivem as celebridades, o povo mais rico e onde são feitos os preparativos para os Jogos Vorazes.

A Capital se beneficia de toda a produção dos distritos, como: bens de luxo, alimentação, vestuário, jóias, entre outros, visto que os distritos só obtêm o que a sua população necessita para sobreviver, enquanto a capital goza da prosperidade impulsionada pela indústria e pelo trabalho forçado nos distritos.

Ao analisar a função e a importância dos elementos compostos no contexto da trama, nota-se a alienação associada a capital e à sociedade: a população da capital é superficial, preocupada com moda e tendências; durante as festas, comem e bebem até não aguentarem mais, e após, ingerem um líquido que as fazem expelir para que possam continuar comendo e bebendo, assim como na Roma Antiga (VEYNE, 1990, p. 222); tratam os jogos como um evento midiático, onde a população inserida na utopia não se permite enxergar que vinte e três jovens e crianças são sacrificados e vivem em situações precárias devido ao controle

rigoroso do Estado, como forma de entretenimento para que possam continuar usufruindo de suas regalias.

De acordo com a psicóloga, socióloga e professora Eva Heller em seu livro "A Psicologia das Cores", as cores possuem um significado e uma finalidade em particular, sendo capazes de influenciar o comportamento humano positivamente ou negativamente. As cores da Capital são descritas como vívidas e intensas (assim como toda a estética da documentária e caracterização da população que lá habita), fazendo com que a realidade de quem observa de dentro desse cenário, seja mascarada.

6.3 O Militarismo no Brasil e as semelhanças presentes em Jogos Vorazes

O termo militarismo deriva do adjetivo *militarisque*, do latim, utilizado para se referir a guerreiro, guerras, ao militar e, em resumo, ao caráter beligerante de algo ou alguém. (SILVA, 2014). O acréscimo do sufixo *-ismo* remete a uma junção desse caráter militar a uma doutrina de cunho político, na qual o domínio é estabelecido e mantido pelo uso da força (VEIGA; SOUZA, p.11. 2019).

O militarismo no Brasil está presente em instituições além das Forças Armadas. As forças policiais estaduais incorporaram a base dos preceitos militares no decorrer do século XXI, mas a militarização da força pública ocorre desde o fim da Guerra do Paraguai em 1870 e ganha força com a contratação, por exemplo, da Missão Francesa de Instrução para a especialização em renovação do Exército Brasileiro entre as décadas de 1920 e 1940, na Era Vargas. (BELLINTANI, 2009)

Até 1930 pouco fizemos para armar e equipar o exército, (...) a Revolução de 1930 trás em seu programa, como um dos pontos principais, o reaparelhamento militar do país. (VARGAS, 1941. p. 38-39.)

Especialmente pelo entendimento de Vargas (1941), a ligação entre o poder político e militar é o que constitui um estado forte. O caráter beligerante é financiado e mantido por um capital excedente do Estado. Dentre os fatores que mantiveram Vargas no poder até 1945, certamente podemos citar a modernização fornecida ao Exército.

Vargas comprometeu-se a rearmar e equipar as Forças Armadas e a construir um complexo siderúrgico nacional em troca de apoio militar para

prorrogar e conferir poderes ditatoriais à sua presidência a fim de eliminar o ativismo político e o regionalismo. (MC CANN, 2007. p. 528.)

No entanto, o Exército não é a única instituição militarizada do país, e não é a responsável pela manutenção da ordem dentro do território nacional. De acordo com a própria Constituição da República Federativa do Brasil, mais especificamente, o artigo 144, § 5º, é atribuição da polícia militar o policiamento ostensivo e a preservação da ordem pública.

Em 1831, uma instituição que precede a polícia militar foi criada por Diogo Feijó, O Ministro da Justiça na Regência: o Corpo de Guardas Municipais Permanentes (RODRIGUES DA SILVA, 2011, p.41). Segundo Thomas Holloway, o modelo militarizado adotado pela polícia é uma opção política notavelmente brasileira. (HOLLOWAY, 1999, p. 43). Mais tarde, em 1866, os Permanentes foram dissolvidos em duas instituições: o Corpo Militar de Polícia da Corte (a posteriori nomeada Polícia Militar) e a Guarda Urbana. Nesse período, a força da PM estava efetivamente fora das ruas, retornando a tarefa de policiamento ostensivo somente na Ditadura Militar. (RODRIGUES DA SILVA, 2011, p.43)

É, portanto, uma particularidade brasileira uma força institucional que atua, ora como polícia, ora como Exército, podendo assim operar na manutenção da ordem dentro dos limites territoriais do Estado e também agir externamente na defesa deste território em caso de guerra.

Assim, a Polícia Militar torna-se a instituição a qual podemos comparar mais assertivamente com os Pacificadores de Jogos Vorazes, que possuem em Panem as mesmas atribuições citadas anteriormente para a PM. Porém, os Pacificadores atuam também como o único “Exército”, não possuindo caráter de forças auxiliares a outra instituição militar.

6.4 Influência midiática

A mídia é uma das principais fontes de informação e entretenimento da sociedade contemporânea. Seja através da televisão, internet, rádio, jornais ou revistas, o consumo de conteúdo midiático tornou-se uma parte integrante da rotina das pessoas. Na época de Mussolini, os regimes fascistas utilizavam a mídia para moldar a opinião pública, disseminando uma visão diferente da realidade e promovendo o culto à personalidade do líder.

A influência da mídia na sociedade é inegável, já que ela desempenha um importante papel na formação da opinião pública e molda as perspectivas das pessoas sobre diversos temas. Por meio de notícias, programas de TV, filmes, músicas e propagandas, a mídia se torna um canal de comunicação efetivo, capaz de gerar impacto significativo na forma como as pessoas pensam e se comportam. No caso da saga Jogos Vorazes, a mídia nesse contexto é usada como uma ferramenta de manipulação, influenciando a opinião pública e distorcendo a realidade das pessoas ao regime opressivo.

Existem várias maneiras pelas quais a mídia pode impactar o comportamento social. Por exemplo, a exposição a histórias e imagens violentas pode potencialmente resultar em um aumento de agressão e tendências violentas entre certas pessoas. Os estereótipos relacionados a gênero, raça ou classe social, quando repetidamente retratados, também podem levar à discriminação e ao preconceito. Possui um alto potencial de influenciar o público com questões sociais e políticas, pois o modo como é retratado as notícias ou alguns assuntos podem moldar as atitudes e emoções das pessoas em relação a si mesmos, impactando potencialmente sua conduta social. Segundo filósofo conhecido por suas grandes concepções sobre a influência na comunicação: “ O homem cria os meios, e os meios, por sua vez, moldam o homem “ (McLuhan, 1964). Nesta frase, Marshall enfatizou a transformação da sociedade e o comportamento humano, em relação às tecnologias de comunicação.

Apesar de tudo, possui um impacto positivo na sociedade, promovendo a diversidade, a inclusão e o respeito pelos direitos humanos. A mídia pode educar as pessoas e promover mudanças e comportamentos positivos.

7 Conclusão

Com base na análise realizada, pode-se inferir que ao relacionar essa temática com a realidade, podemos perceber paralelos inquietantes. A trilogia de Jogos Vorazes nos alerta sobre os perigos do fascismo, bem como sobre a importância da vigilância contra a erosão dos direitos individuais e da democracia. Ela convida a refletir sobre a necessidade de defender valores como liberdade, igualdade e justiça em nossas próprias sociedades. É um lembrete de que a opressão e a violência só podem ser superadas através da luta coletiva contra as estruturas que perpetuam a desigualdade e a subjugação.

Outro ponto analisado é a preocupante disseminação de notícias falsas e a manipulação da mídia em diversas sociedades contemporâneas, sendo um importante lembrete contundente de como o fascismo deixa sua marca na sociedade.

Conclui-se também as disparidades econômicas e sociais, características presentes não apenas no mundo fictício de Jogos Vorazes, mas também em muitos países atualmente. Ao explorar o tema do fascismo, os livros revelam a natureza opressiva e desumanizador desse regime, bem como suas semelhanças alarmantes com certos aspectos da realidade contemporânea.

Por meio dessas reflexões, pode-se aprender valiosas lições sobre os perigos do fascismo e o poder de resistência em busca de um futuro melhor, incita a resistir às tendências fascistas e a lutar por uma sociedade mais justa e inclusiva, onde os direitos e a dignidade de todos sejam valorizados.

É fundamental reconhecer a herança fascista na sociedade brasileira e estar vigilante contra qualquer forma de autoritarismo, opressão e desigualdade. A trilogia de Jogos Vorazes nos lembra da importância de defender os valores democráticos, da luta pela liberdade e dos direitos humanos, conscientizando o diálogo e a ação em busca de um Brasil onde a herança facista seja superada.

Referências Bibliográficas

ARENDDT, Hannah. **As origens do totalitarismo**. Disponível em: <http://www.dhnet.org.br/direitos/anthist/marcos/hdh_arendt_origens_totalitarismo.pdf>. Acesso em: 27 maio 2023.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. Acesso em: 27 maio 2023.

SILVA, Daniel Neves. **"Regimes totalitários"**; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/regime-totalitario.htm>. Acesso em 05 novembro 2022.

BELLINTANI, Adriana Iop. **O Exército brasileiro e a missão militar francesa: instrução, doutrina, organização, modernidade e profissionalismo (1920-1940)**. 2009. 2 v. Tese (Doutorado em História)-Universidade de Brasília, Brasília, 2009. Acesso em: 09 março 2023.

GUARESCHI, Pedrinho A. **Psicologia, Subjetividade e Mídia**. In: FURTADO, Odair. (Org.). II Seminário de Psicologia e Direitos Humanos - Compromissos e comprometimentos da psicologia. Recife: Ed. Universitária, 2004, v. 1, p. 29-34. Acesso em: 07 março 2023.

CARON, G. R. (2015). **Discursos de Benito Mussolini**. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/12876/1/Giuseppe%20Rafael%20Caron.pdf>>. Acesso em: 28 maio 2023.

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

DECLERCQ, Marie. **Mundo de sofrimento e autoritarismo: entenda o significado de distopia**. Disponível em: <<https://tab.uol.com.br/faq/um-mundo-de-sofrimento-e-autoritarismo-o-que-e-uma-distopia.htm>>. Acesso em: 27 out. 2022.

E. A. L, Cezar; STADLER, Adriano. **Administração Contemporânea**, vol. 2, 2021.

ECO, Umberto. **Onze sinais do fascismo segundo Umberto Eco**. Outras Palavras, [s.d.]. Disponível em: <<https://outraspalavras.net/outrasmidias/onze-sinais-do-fascismo-segundo-umberto-eco>>. Acesso em: 21 maio 2023.

Encyclopedia Ushmm Org. **Documentando o Número de Vítimas do Holocausto e da Perseguição Nazista | Enciclopédia do Holocausto**. Ushmm.org. Disponível em: <<https://encyclopedia.ushmm.org/content/pt-br/article/documenting-numbers-of-victims-of-the-holocaust-and-nazi-persecution#numero-de-mortes-0>>. Acesso em: 27 maio 2023.

GENTILE, V. **O jornalismo brasileiro do AI-5 à distensão: “milagre econômico”, repressão e censura.** In: Estudos em Jornalismo e Mídia. Vol. I, nº 2, 2º Semestre de 2004.

HOLLOWAY, Thomas H., **Polícia no Rio de Janeiro: repressão e resistência numa cidade do século XIX.** Rio de Janeiro: FGV, 1997.

IASI, Mauro. **A psicologia de massas do fascismo ontem e hoje: por que as massas caminham sob a direção de seus algozes?** Disponível em: <<https://racismoambiental.net.br/2018/06/04/a-psicologia-de-massas-do-fascismo-ontem-e-hoje-por-que-as-massas-caminham-sob-a-direcao-de-seus-algozes-por-mauro-iasi>>. Acesso em: 21 maio 2023.

IELA - Instituto de Estudos Latino-Americanos. **A psicologia de massas do fascismo ontem e hoje.** Disponível em: <<https://iela.sites.ufsc.br/noticia/psicologia-de-massas-do-fascismo-ontem-e-hoje>>. Acesso em: 25 out. 2022.

LEITURA OBRIGAHISTÓRIA. **O Fascismo eterno.** Disponível em: <<https://leituraobrigahistoria.com/o-fascismo-eterno/>>. Acesso em: 23 out. 2022

MASLOW, A. H. (1943). **A theory of human motivation.** Psychological Review, 50(4), 370-396.

MAZETTO, Marcela. **Utopia - O que é? Para que serve? Aplicações e Exemplos.** Disponível em: <<https://www.gestaoeducacional.com.br/utopia-o-que-e/>>. Acesso em: 27 out. 2022.

McLuhan, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem.** São Paulo: Cultrix, 2004.

MEDEIROS, Gabriel S. L. (2020). **A ideologia nacional-socialista.** Revista Multidisciplinar e psicologia. Disponível em: <<https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/2307/3636>>. Acesso em: 28 maio 2023

MENDES, Marco. **Totalitarismo e identidade nacional: o passado é agora.** Disponível em: <<https://www.brasildefatong.com.br/2018/10/22/artigo-or-totalitarismo-e-identidade-nacional-o-passado-e-agora>>. Acesso em: 27 out. 2022.

Michaelis On-Line. **Autocracia,** disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/palavra/xYKd/autocracia/>>. Acesso em: 15 maio 2023.

MORE, Thomas. **Utopia.** Organização George M. Logan, Robert M. Adams; tradução Jefferson Luiz Camargo, Marcelo Brandão Cipolla – 2ª. Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MORE, Thomas. **Utopia.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

PEREIRA, Wigvan. **Utopia.** Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/filosofia/utopia.htm>>. Acesso em: 27 out. 2022.

SANTOS, Wigvan Junior Pereira dos. **"Utopia"**; Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/filosofia/utopia.htm>>. Acesso em 11 de junho de 2023.

REPOSITÓRIO UFU. **Jogos Vorazes: reflexão sobre o mundo contemporâneo.** Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/29017/1/JogosVorazesReflex%C3%A3oMundoContempor%C3%A2neo.pdf>>. Acesso em: 27 maio 2023.

REZENDE, Maria José de. **A ditadura militar no Brasil: repressão e pretensão de legitimidade: 1964-1984** [livro eletrônico]. Londrina: Eduel, 2013.0

PORFÍRIO, Francisco. **"Totalitarismo"**; Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/totalitarismo.htm>>. Acesso em 11 de junho de 2023.

SILVA, J. Militarismo. In: SANSONE, L.; FURTADO, C. (org.). **Dicionário crítico das ciências sociais dos países de fala oficial portuguesa.** Salvador: Ed. da EDUFBA, 2014. p. 349-362.

SILVA NETO, Antonio Sabino da. **Militarismo e política no Brasil: um breve resumo.** Macapá: UNIFAP, 2019.

SILVA, R. R. **Entre a caserna e a rua: o dilema do "pato". Uma análise antropológica da instituição policial militar a partir da Academia de Polícia Militar D. João VI.** Rio de Janeiro: EDUFF, 2011. 270 p.

VARGAS, Getúlio Dorneles. **A República dos Estados Unidos do Brasil e o exército brasileiro.** Rio de Janeiro: José Olympio, 1941.

VEIGA, C. C. P. S.; SOUZA, J. S. **PEDAGOGIA MILITAR: DO CONCEITO A SUA APLICAÇÃO**, v. 19, São Paulo, 2019.

VEYNE, Paul. Bread and Circuses. **Historical Sociology and Political Pluralism.** Tradução de Brian Pearce. London: Penguin Books. 1990.

VITRAL, Carina. **Combater o fascismo é uma emergência.** Disponível em: <<https://midianinja.org/carinavital/combater-o-fascismo-e-uma-emergencia/>>. Acesso em: 27 maio 2023.

Filmografia

A Esperança: Parte 1. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Color Force, 2014. 122 min. Son. Color.

A Esperança: Parte 2. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Color Force, 2015. 113 min. Son. Color.

Em Chamas. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Color Force, 2013. 146 min. Son. Color.

Jogos Vorazes. Direção: Gary Ross. Estados Unidos: Color Force, 2012. 145 min. Son. Color.